

## BAB III

### STRATEGI KOMUNIKASI

#### III.1 Analisis Masalah

Keragaman budaya merupakan harta kekayaan bangsa Indonesia yang harus dilestarikan keberadaannya, karena merupakan pokok penting dalam membangun citra negara Indonesia juga ada dalam bentuk lisan maupun tulisan, budaya lisan yaitu cerita rakyat cerita rakyat juga berupa wujud ekspresi dalam suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri, perkembangan zaman ini dapat membawa dampak yang buruk bagi anak-anak, di Indonesia sedang terjadi krisis kesehatan yang diakibatkan oleh wabah Covid-19 telah memelopori pembelajaran online secara serempak mengakibatkan anak di rumah saja selama masa wabah Covid-19, dalam upaya mengalihkan perhatian anak-anak terhadap gadget perlu memperkenalkan kembali nilai-nilai moral yang baik untuk anak-anak, maka dari itu cerita rakyat timun mas memiliki kandungan dan manfaat dalam menanamkan nilai-nilai moral kehidupan.

Dengan adanya permasalahan diatas, perlu menyadarkan anak-anak terhadap nilai-nilai moral kehidupan dengan menceritakan kembali cerita rakyat timun mas dengan menggunakan board game interaktif agar anak-anak juga dapat belajar sambil bermain. Berdasarkan hasil Wawancara kepada guru kelas 4-6 sd, terdapat masalah yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar selama PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh), hal ini disebabkan karena kurang siapnya tenaga pendidkan dalam pembelajaran online. Selain itu tingginya tuntutan dalam pendidikan anak-anak harus mengerti pembelajaran dalam materi yang telah di sediakan di sekolah. Terdapat beberapa masalah yaitu kurangnya interaksi anak terhadap lingkungan, yaitu sekolah dan keluarga sehingga anak-anak kurang memahami dampak positif terhadap nilai-nilai moral kehidupan dalam cerita rakyat. Selain itu, orang tua sebagai pemegang peran penting dalam mengajarkan anak-anak terhadap nilai moral kehidupan harus bekerja, sehingga tidak sempat meluangkan waktu untuk mengajarkan nilai-nilai moral kehidupan kepada anaknya. Dan juga anak-anak modern dalam menggunakan teknologi dan informasi sangat cepat dan dapat menerima berbagai informasi dari berbagai sumber, menjadikan anak-anak kurang teliti dalam memilah dan memilih informasi sesuai dengan batasan usia mereka. Dan juga dampak tersebut menjadikan anak-anak lebih kecanduan gadget dari pada harus membaca buku.

Dari permasalahan diatas, perlu mengajarkan nilai-nilai moral kehidupan dalam cerita rakyat timun mas melalui media board game interaktif guna mengajarkan pentingnya nilai – nilai moral untuk masa depan anak-anak suatu saat nanti. Juga dengan usia kelas 4-6 sekolah dasar masih memiliki semangat yang tinggi dalam hal menyerap informasi dari lingkungannya dan juga dapat menjadikan mereka menjadi pribadi yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral dalam kehidupan.

### III.1.1 Hasil Wawancara

- Bu Imma adalah seorang guru dari sekolah dasar kanisius girisonta beliau sudah menjadi guru beberapa tahun, beliau mengajar anak-anak sekolah dasar. Beliau juga mengatakan pakai boneka tangan sebagai alat peraga, bisa suaranya dibeda-bedakan dalam mengenalkan karakter, anak-anak diajak bermain peran dan terlibat langsung. Anak-anak senang juga melakukan aktifitas, anak-anak masih aktif, suka yel-yel, menyanyi, aktifitas diluar, pembelajaran lewat video youtube, kendalanya harus kreatif, kalau ppj mereka tidak Cuma mengerjakan bu imma ada metode yaitu olah akal, contoh anak belajar membaca dan menulis, olah cipta agar mereka kreatif membuat sesuatu yang sederhana, contoh dari barang bekas, sehingga ada interaktif dan kreatifitas dengan orang tua, olah rasa berhubungan dengan kegiatan pembiasaan sehari-hari dalam membantu orang tua di rumah, misalnya menyapu, olahraga jalan kaki, lari pagi,dll agar mereka sehat. Supaya anak-anak tidak bosan. Selama ppj masih banyak yang malu, sudah mulau masuk mereka sudah aktif dan tidak malu. Tergantung kebiasaan.
- Bu Evi guru di sekolah dasar kanisius girisonta, kalau anak-anak bosan pada masa pembelajaran ppj, mereka suka video, google form, tergantung anak ada yang aktif dan pasif, semua kembali ke orang tua selama ppj, interaksi kepada teman temannya senang, mereka berani berpendapat, dan mengutarakan perasaan, teks book males, anak-anak suka prakarya, jadi harus kreatif, anak-anak dalam pembelajaran ada media buku pendukung.kalau orang tuanya aktif pasti anak diajak menggali yang disukai anak.ada juga anak yang orang tua kerja anak harus belajar sendiri.

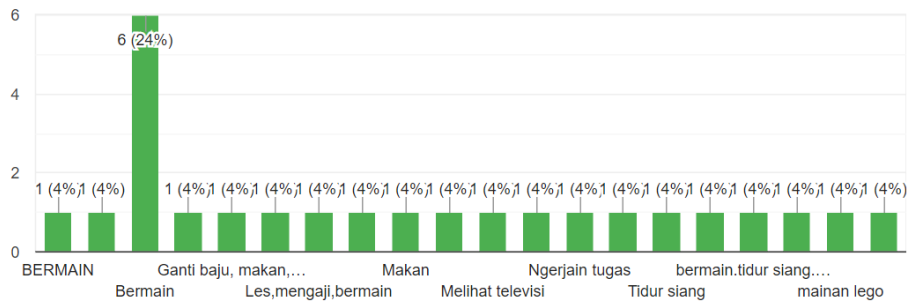
### III.1.2 Hasil FGD :

Data dari hasil yang telah dilakukan melakukan fgd bersama dengan orang tua dan anaknya, orang tua sangat mendukung anaknya dalam melakukan hal baru dalam media pembelajaran, anak-anak juga mempunyai semangat yang bagus dalam mempelajari hal baru oleh karena itu orang tua mendukung anaknya apabila ada permainan *board game* interaktif yang juga dapat dimainkan orang tua dan anak, apalagi disaat seperti ini butuh kedekatan antara anak dan orang tua. Juga board game yang dibuat juga mengangkat nilai-nilai moral dalam cerita rakyat timun mas yang juga menceritakan tentang keluarga.

### III.1.3 Hasil Kuisisioner :

Untuk mencari tahu seberapa banyak siswa yang mengalami masalah dan terdampak maka dilakukanlah survey yang dimana dijawab sebanyak 25 peserta dari beberapa SD di semarang sebagai berikut:

1. Kegiatan apa saja yang dilakukan setelah selesai sekolah?



(sumber:pribadi)

Dari survei yang diperoleh banyak anak yang menghabiskan waktu setelah pulang sekolah untuk bermain.

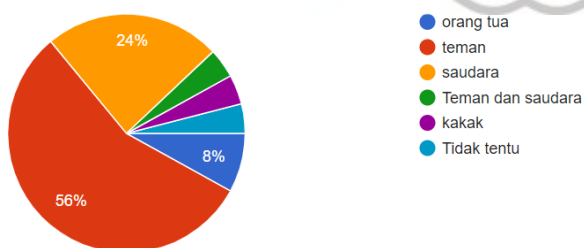
## 2. Apa yang adik-adik mainkan?



(sumber:pribadi)

Dari survei yang diperoleh banyak anak yang bermain dengan berbagai macam permainan, karena anak-anak menyukai banyak hal.

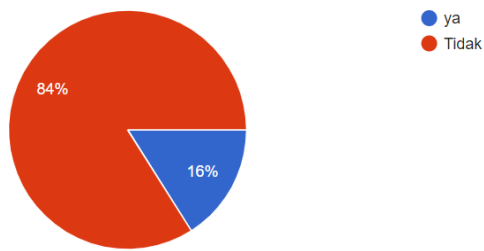
## 3. Dengan siapa biasanya adik-adik bermain?



(sumber:pribadi)

Dari survei dapat diperoleh bahwa anak-anak biasanya menghabiskan waktu untuk bermain bersama teman-temannya karena mendapat respon 56% lebih banyak dari pada saudara, orang tua, kakak.

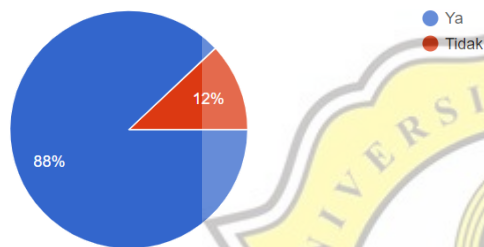
4. Apakah adik-adik pernah mengetahui apa itu *board game* interaktif?



(sumber:pribadi)

Dari survei diperoleh data bahwa anak-anak belum banyak yang mengetahui tentang board game karena lebih banyak 84% yang tidak mengetahui dan sisanya yang mengetahui board game.

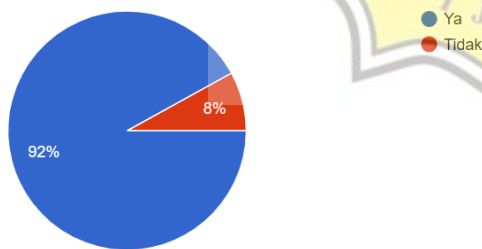
5. Apakah adik-adik ingin mencoba bermain board game interaktif?



(sumber:pribadi)

Dari survei diperoleh data bahwa anak-anak sangat tertarik dengan hal baru yaitu mencoba bermain board game interaktif, karena lebih banyak 88% memilih ya dibanding yang tidak memilih.

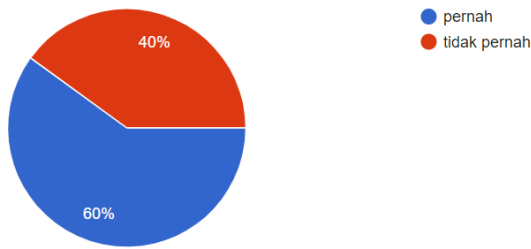
6. Apakah adik-adik menyukai cerita rakyat?



(sumber:pribadi)

Dari survei diperoleh data bahwa anak-anak menyukai cerita rakyat dilihat dari prosentasenya 92%, dibanding yang tidak menyukai cerita rakyat hanya 8% saja.

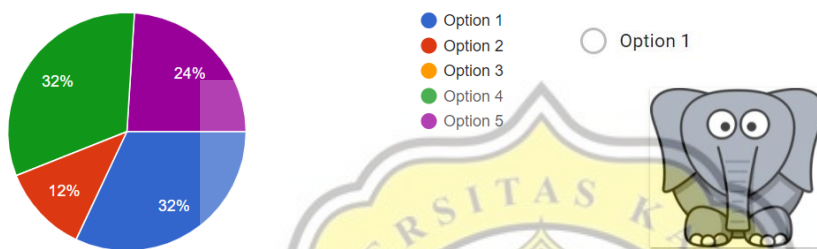
7. Apakah adik-adik pernah mendengar/mengetahui cerita timun mas?



(sumber:pribadi)

Dari survei diperoleh data bahwa anak-anak mengetahui cerita rakyat timun mas karena yang memilih pernah 60% daripada yang tidak pernah hanya 40%.

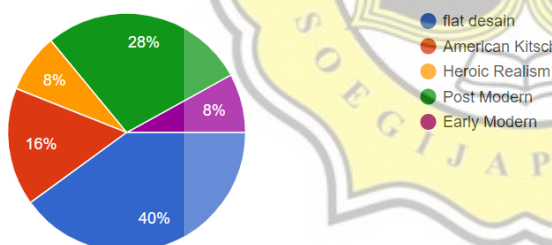
#### 8. Kartun seperti apa yang adik-adik sukai



(sumber:pribadi)

Dari survei diperoleh data bahwa anak-anak menyukai kartun flat desain seperti pada gambar gajah diatas,karena 32% lebih banyak dari pada gambar lain.

#### 9. Gaya desain seperti apa yang adik-adik sukai?



(sumber:pribadi)

Dari survei diatas diperoleh data bahwa anak-anak menyukai gaya desain flat desain karena prosentasenya lebih tinggi yaitu 40% dari pada yang lainnya.

Dari hasil data kuisioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan menjadi beberapa dasar perancangan sebagai berikut:

- Anak-anak sekolah dasar senang bermain game untuk mengisi waktu luang.
- Anak-anak sekolah dasar lebih suka bermain bersama teman-teman.
- Anak-anak sekolah dasar belum banyak yang mengetahui tentang board game.
- Anak-anak sekolah dasar tertarik apabila ada board game interaktif.



- Anak-anak sekolah dasar banyak dari mereka juga menyukai cerita rakyat/dongeng.
- Anak-anak sekolah dasar banyak juga dari mereka yang pernah mendengar atau membaca cerita rakyat timun mas.
- Anak-anak sekolah dasar juga banyak yang mengetahui jalan cerita dari timun mas.
- Anak-anak sekolah dasar juga banyak menyukai warna-warna yang cerah.
- Anak-anak sekolah dasar juga menyukai gaya desain yaitu flat desain.

### III.1.4 ANALISA SWOT

#### III.1.4.1 Kekuatan /*Strenghts*

- a. Memberikan pembelajaran tentang nilai-nilai moral dalam kehidupan melalui cerita rakyat Timun Mas dengan *board game* yang menarik dan interaktif.
- b. *Board game* dapat menjadi media promosi dalam mengembangkan pengenalan nilai-nilai moral kehidupan yang terkandung dalam cerita rakyat Timun Mas agar cerita tersebut dapat menjadi tujuan yang dapat mereka pakai.

#### III.1.4.2 Kelemahan /*Weakness*

- a. *Board game* interaktif ini berupa fisik dan belum menggunakan media digital.
- b. Membutuhkan 2 orang atau lebih untuk memainkannya.

#### III.1.4.3 Peluang /*Opportunities*

- a. *Board game* interaktif tidak hanya dapat memberikan pembeda pada metode pembelajaran tetapi juga memberikan efek yang baik bagi perkembangan sikap anak-anak
- b. Meningkatkan nilai-nilai moral pada anak-anak dalam kehidupan di masyarakat.

#### III.1.4.4 Tantangan /*Threat*

- a. *Board game* interaktif akan menjadi sesuatu yang mengikat atau acuan yang wajib bila terlalu sering dimainkan.

### III.1.5 USP

Keunggulan yang dimiliki dari perancangan board game interaktif ini yaitu menanamkan nilai-nilai moral dalam cerita rakyat timun mas mengajak anak-anak mengenal kembali budaya yang ada di tempat tinggalnya. Yang mana dapat menjadi pondasi dalam menentukan baik buruknya moral yang ada di dalam kehidupan.

Permainan ini juga menjadi pembelajaran untuk generasi sekarang khususnya anak-anak yang sudah terkikis nilai-nilai moral budayanya.

### III.2 Khalayak Sasaran

- Geografis

Cakupan wilayah yang akan disasar yaitu wilayah Kabupaten Semarang. Karena memungkinkan peserta didik kelas 4-6 dapat menerapkan nilai-nilai moral kehidupan dalam cerita rakyat Timun Mas. Selain itu pemerintah dalam bidang pendidikan bahwa anak-anak sekolah dasar perlu pembimbingan dalam penerapan nilai-nilai moral kehidupan supaya dapat membedakan dampak positif dan negatif dalam suatu hal, juga untuk bekal dalam kehidupan bermasyarakat.

- Demografis

Target sasaran ditujukan pada anak-anak sekolah dasar kelas 4-6. Situasi tersebut memungkinkan anak-anak pada usia dini untuk dapat sadar akan pentingnya penerapan nilai-nilai moral kehidupan dalam kedepannya, pada batasan anak-anak sekolah dasar kelas 4-6 tersebut pengawasan orang tua terhadap anak sangat disarankan karena anak sedang mencari informasi dalam pembelajaran sebanyak-banyaknya, dan dapat membimbing agar tidak terpengaruh terhadap dampak yang negatif. Selain itu guru dan juga pembimbing anak juga dapat mengajarkan nilai-nilai moral kehidupan melalui media yang dapat menarik perhatian anak, sehingga dapat memahami dengan baik materi tentang nilai-nilai moral dalam kehidupan. Pada usia anak-anak sekolah dasar kelas 4-6 memang lebih senang dalam hal bermain untuk itu agar materi dalam pembelajaran mudah diterima dan dimengerti, harus dapat menggunakan metode bermain dan belajar. Sasaran anak-anak sekolah dasar kelas 4-6 Sasaran board game interaktif tersebut ditujukan bagi semua golongan ekonomi A – B dikarenakan pada golongan tersebut lebih memilih untuk menggunakan media Gadget sebagai alat komunikasi, selain itu memiliki aktifitas yang tidak lepas dari gadget sehingga lupa akan membaca buku, oleh karena itu penggunaan board game interaktif dalam upaya pembelajaran dan bermain sehingga fokus kepada gadget dapat dikurangi.

- Psikografis

Pada usia, tergolong kategori anak-anak yang suka mencoba berbagai hal baru, anak-anak yang mencari informasi tentang apa saja yang belum dimengerti, suka bermain game dan bersenang-senang, memiliki rasa pengetahuan yang tinggi, dan juga suka bersosialisasi dengan orang lain.

### III.3 Strategi Komunikasi

Dalam strategi komunikasi berisi seputar hal-hal yang terkait dengan perancangan boardgame menanamkan nilai-nilai moral cerita rakyat. Strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H. Metode 5W1H merupakan singkatan dari sejumlah pertanyaan: What (Apa), Who (siapa), Why (mengapa), When(kapan), Where(dimana), dan How (Bagaimana).

#### 3.3.1 What (Apa masalah yang didapatkan?)

Para siswa sekolah dasar kurang memahami pentingnya nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita rakyat yaitu timun mas dalam penerapan di kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan hanya buku cerita.

#### 3.3.2 Who (Siapa target utamanya?)

Target utama dalam perancangan ini adalah para siswa sekolah dasar dari kelas 4 – 6. Yang pernah membaca dan mengetahui cerita rakyat tentang timun mas.

#### 3.3.3 Why (Mengapa perancangan ini dibuat?)

Perancangan ini memiliki tujuan utama yaitu membantu para siswa sekolah dasar dalam menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat yaitu timun mas, sehingga anak-anak kelas 4 – 6 dapat menentukan mana yang baik dan mana yang tidak baik dalam kehidupan. Juga dengan visual yang efektif dan interaktif.

#### 3.3.4 When (Kapan Permasalahan ini muncul?)

Saat para siswa sekolah dasar mulai bosan dengan buku cerita rakyat.

#### 3.3.5 Where (Dimana letak permasalahannya?)

Perancangan *board game* tentang menanamkan nilai-nilai moral kehidupan dalam cerita rakyat ini mencakup wilayah sekolah dasar yang berada di Semarang.

#### 3.3.6 How (Bagaimana solusi untuk permasalahan ini?)

Merancang sebuah *board game* interaktif cerita rakyat timun mas, dengan harapan agar para siswa sekolah dasar dapat mempelajari dengan mudah tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut sehingga dapat efektif, interaktif dan tidak membosankan.

#### 3.3.7 Tinjauan Materi Timun Mas

Cerita Timun Mas ini bermula ketika seorang janda tua hidup sebatang kara yang bernama Mbok Sringi, ia tak memiliki anak. Karena kesepian, janda tua ini sangat mengharapkan kehadiran seorang anak. Janda tua tersebut hanya dapat menunggu keajaiban untuk bisa memiliki anak. Ia selalu berdoa siang dan malam kepada Tuhan Yang Mahakuasa agar dapat diberikan anak. Saking kuatnya keinginan memiliki seorang anak, janda tua itu akhirnya didengar doanya oleh raksasa dan diwujudkan keinginannya. Sampai akhirnya, raksasa mendengar bahwa janda itu menginginkan anak dan mengabdikan keinginan janda tua itu. Syaratnya, jika janda tua itu memiliki anak perempuan, harus menyerahkan kepada raksasa untuk dimakannya.



Janda tua itu pun terpaksa menyanggupi syarat tersebut. Raksasa itu kemudian memberikan biji timun untuk ditanam janda tua itu. Raksasa berpesan dalam timun tersebut akan ada seorang bayi, kalau diletakkan di bawah cahaya lampu senter selama 7 hari. Janji raksasa benar terbukti, tujuh hari kemudian, timun itu secara perlahan memperlihatkan bayi perempuan yang sedang menangis didalamnya. Karena bayi itu diambil dari dalam mentimun yang berwarna kuning keemasan, maka dinamai Timun Mas. Suatu ketika, raksasa jahat ingin menyantab Timun Mas. Kebahagiaan wanita itu pun meredup seketika saat raksasa datang ke desa tempat tinggal wanita tua dan Timun Mas. Raksasa datang untuk menagih janji. Mbok Sрни kemudian beralasan Timun Mas masih kecil sehingga dagingnya terlalu empuk dan sangat sedikit. Akhirnya raksasa sepakat kembali lagi ketika Timun Mas berumur 8 tahun. Wanita tua itu berusaha dengan berbagai cara agar Timun Mas tak disantab raksasa. Ia sampai menemui pertapa dan menceritakan masalah yang sedang dihadapi anaknya. Mendengar cerita wanita tua itu, pertapa bersedia membantu. Pertapa itu memberikan empat buah bungkusan kecil. Keempat bungkusan ini masing-masing berisi biji timun, jarum, garam, dan terasi. Jika raksasa itu mengejanya, suruh sebar isi bungkusan ini, jelas pertapa itu. Setelah mendapat penjelasan itu, wanita tua itu pulang membawa keempat bungkusan tersebut dan menyerahkan dan menjelaskan tujuannya kepada Timun Mas. Selang beberapa hari, raksasa datang dan menagih janjinya. Wanita tua itu tidak gentar lagi menghadapi ancamannya. Dengan tenang, ia memanggil Timun Mas agar keluar dari gubuk. Tak beberapa lama, Timun Mas pun keluar lalu berdiri di samping ibunya. Ketika raksasa hendak menangkapnya, Timun Mas segera berlari sekuat tenaga. Raksasa itupun mengejanya. Setelah berlari jauh, Timun Mas mulai kecapaian, dan mengeluarkan bungkusan pemberian pertapa itu. Pertama-tama, Timun Mas menebar biji timun, tiba-tiba hutan di sekelilingnya berubah menjadi ladang timun. Dalam sekejap, batang timun tersebut menjalar dan melilit seluruh tubuh raksasa itu. Namun, raksasa itu mampu melepaskan diri dan kembali mengejar Timun Mas. Timun Mas segera melemparkan bungkusan yang berisi jarum. Dalam sekejap, jarum-jarum tersebut berubah menjadi rerimbunan pohon bambu yang tinggi dan runcing. Namun, raksasa itu mampu melewatinya dan terus mengejar. Melihat usahanya belum berhasil, Timun Mas membuka bungkusan ketiga yang berisi garam lalu menebarkannya. Seketika itu pula, hutan yang telah dilewatinya tiba-tiba berubah menjadi lautan luas dan dalam, namun raksasa itu tetap berhasil melaluinya dengan mudah. Timun Mas mulai cemas, karena senjatanya tersisa satu. Dengan penuh keyakinan, Timun Mas melemparkan bungkusan terakhir yang berisi terasi. Seketika itu pula, tempat jatuhnya terasi itu tiba-tiba menjelma menjadi lautan lumpur yang mendidih. Alhasil, raksasa itupun tercebur ke dalamnya dan tewas seketika. Dari cerita diatas, dapat diambil pelajaran bahwa niatan yang jahat dapat mendatangkan celaka atau malapetaka, juga dapat diambil pelajaran bahwa dengan usaha, kerja keras, dan rasa percaya diri dapat menghadapi rintangan.

### III.4 Strategi Media

#### III.4.1 Media Utama

Menggunakan board game sebagai media utama dalam penyampaian perancangan permainan ini.

#### III.4.2 Media pendukung

Media pendukung dijadikan sebuah media yang dimana akan mendukung media utama untuk melengkapi penyampaian permainan, media yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Nilai-nilai moral kehidupan sebagai media pendukung untuk menampilkan visual dari setiap tokoh yang ada.
- Media poster dan leaflet untuk media pendukung dalam penyebaran informasi dan juga untuk mempromosikan perancangan board game ini.

#### III.4.3 *Tone and Manner*

Untuk mengajarkan nilai-nilai moral kehidupan yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak-anak, maka menggunakan board game interaktif sebagai media. Dalam board game tersebut terdapat penyusunan kata dan ilustrasi yang disukai anak-anak. Menggunakan *typeface* sans serif dikarenakan hurufnya tidak mempunyai kait dan mudah dipahami dan mudah terbaca. Selain itu ilustrasi yang digunakan menggunakan gambar kartun karena target usia anak sekolah dasar kelas 4-6. Dan juga dalam penggunaan warna ada beberapa warna, karena anak-anak suka yang berwarna-cerah karena menarik perhatian mereka.

#### III.4.4 Fakta Kunci

- Materi penanaman nilai-nilai moral kehidupan dalam cerita rakyat timun mas kurang dipahami oleh anak-anak.
- Kurangnya waktu dalam penyampaian nilai-nilai moral yang ada pada cerita rakyat dalam kehidupan sehari-hari.

#### III.4.5 Judul *Board Game*

Judul Board Game yang digunakan adalah “4 Kantung Ajaib Timun Mas”. Judul ini dipilih karena menarik perhatian dan mudah diingat. “4 Kantung Ajaib Timun Mas” juga merupakan penggambaran dalam cerita timun mas. “4 Kantung Ajaib Timun Mas” sendiri dalam permainan ini merupakan bagian dari *backgorund story*, yaitu upaya dalam misi penyelamatan timun mas yang menjadi perjalanan akhir dimana harus dicapai oleh para pemain.

#### III.4.6 Perlengkapan Permainan

##### a. Papan Permainan

Dalam permainan ini pada dasarnya memiliki 1 buah papan permainan sebagai penentu alur cerita.

b. Pion

Dalam permainan ini pada dasarnya memiliki 2 pion yaitu pion digambarkan sesuai dengan tokoh ciri khas karakter agar mudah dibedakan.

c. Kartu

Kartu berisi tentang nilai-nilai moral yang ada pada cerita rakyat timun mas. Kartu ini memiliki dua sisi yang dimana bagian depan menampilkan angka untuk mendapatkan token dan efek yang ada di dalam kartu, lalu bagian belakang hanya berisi nama kartu, gambar dari 4 kantung ajaib timun mas dan juga logo.

d. Dadu

Dadu sebagai objek yang menentukan angka atau jumlah gerakan yang akan dilakukan oleh pion.

#### III.4.7 Skenario Cara Bermain

Dalam sebuah permainan papan memerlukan sebuah skenario atau panduan cara bermain, berikut adalah skenario dari board game ini :

1. Persiapan permainan tempatkan kartu situasi dan kartu aksi pada tempat papan permainan sesuai dengan tulisan yang sudah tersedia, kemudian letakkan kartu pertanyaan disamping kartu situasi, letakkan juga masing-masing pion di luar angka 1, dan juga sediakan 2 buah dadu disamping pion, kemudian untuk mengundi siapa yang bermain terlebih dahulu, bila pemain 2 orang melakukan suit dan siapa yang menang dapat melakukan permainan dengan mengocok 2 dadu kemudian melemparkan dadu, setelah poin dadu muncul hitunglah untuk memulai langkah menggunakan pion. Bila pemain 3-4 orang untuk menentukan siapa pemain pertama melakukan hompimpa dan yang menang giliran pertama dan sampai giliran pemain terakhir.
2. Pion terdiri dari 3 timun mas dan 1 buto ijo, para pemain dapat menentukan mau mengambil pion apa dan di diskusikan terlebih dahulu dengan pemain lainnya.
3. Bila pemain hanya 2 orang saja menggunakan 1 pion timun mas dan 1 pion buto ijo, bila pemain 3 orang menggunakan 2 pion timun mas dan 1 pion buto ijo, bila pemain 4 orang menggunakan 3 pion timun mas dan 1 pion buto ijo.
4. Pion dapat bergerak maju sesuai dengan poin yang tertera pada dadu. Bila dadu yang telah dilemparkan dan mengeluarkan poin apabila poin memiliki 6 dan 6 dua duanya maka pemain tersebut dapat bermain satu kali lagi.

5. Bila pion berhenti pada petak berwarna coklat, maka pemain aktif harus tos/high five dengan pemain di sebelah kanannya. Setelah itu mengambil kartu pertanyaan dan harus menjawab di depan semua pemain apabila benar
6. jawabannya maka boleh melanjutkan, apabila tidak dapat menjawab dengan benar harus tetap ditempat sampai bergilir kembali kepada gilirannya.
7. Bila pion berhenti pada petak hijau muda, maka pemain aktif harus mengambil 1 kartu dari deck Kartu Situasi. Pemain aktif dapat mendapatkan kartu untuk menambahkan token dan dapat ditaruh dalam papan pengetahuan milik pemain aktif itu sendiri.
8. Bila pion berhenti pada petak hijau tua, pemain aktif harus mengambil 1 kartu dari deck Kartu Aksi dan melakukan aksi dalam Kartu Aksi , dan juga mendapatkan pengetahuan dari kartu tersebut, dan mendapatkan token tambahan yang akan disimpan dalam papan pengetahuan masing-masing.
9. Sistem permainan board game “4 Kantung Ajaib Timun Mas” ini adalah siapa yang tercepat untuk sampai ke poin 59 atau akhir permainan akan mendapatkan hadiah. Dan juga yang mendapatkan token terbanyak dalam permainan ini juga akan mendapatkan hadiah.
10. Permainan akan berakhir apabila salah satu dari para pemain sampai terlebih dahulu pada titik 59 atau akhir permainan.

#### III.4.8 *Positioning Statement*

- Nilai-nilai moral kehidupan yang terkandung dalam cerita rakyat merupakan bekal yang dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk dalam kehidupan sehari-hari.

#### III.4.9 Big Idea

Memberikan edukasi nilai-nilai moral kehidupan melalui cerita rakyat kepada anak-anak dalam bentuk board game.

#### III.4.10 Keywords

- Timun Mas
- Petualangan
- Nilai Moral

#### III.4.11 Tujuan Komunikasi

- a. Membantu anak-anak dalam menanamkan nilai-nilai moral kehidupan cerita rakyat dengan metode yang mudah dipahami dan menyenangkan.
- b. Anak-anak dapat belajar dimana saja dan kapan saja tentang nilai-nilai moral kehidupan yang ada dalam cerita rakyat timun mas.



- c. Menanamkan bahwa nilai-nilai moral kehidupan sangat berguna dalam membantu membedakan hal-hal yang positif dalam kehidupan menjadi lebih menyenangkan dan juga mudah dipahami.

#### III.4.12 Alur Desain Interaktif

*Board game* ini dapat dimainkan dengan *background story* yang mudah dipahami, *imajinatif*. Dikisahkan ada 2 orang sebagai tokoh utama yaitu: Timun Mas dan Buto Ijo. Dan 2 orang sebagai tokoh pendamping yaitu Mbok Sрни dan pertapa. Suatu hari Mbok Sрни berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa ingin mendapatkan anak, kemudian doa itu terdengar oleh Buto Ijo dan dikabulkan dengan menanam bibit mentimun, yang ternyata isi didalamnya bayi yang kemudian diberi nama Timun Mas. Akan tetapi harus dikembalikan kepada Buto Ijo setelah berumur 8 tahun karena mbok Sрни sayang dan cinta terhadap timun mas anaknya, berdoa kembali kepada Tuhan agar dapat melewati ujian terhadap Buto Ijo, lalu mendapat pencerahan untuk kegunung dan bertemu pertapa, lalu diceritakan masalah yang sedang dihadapi, lalu pertapa memberi 4 kantung ajaib untuk diberikan kepada timun mas, dengan berbekal 4 kantung yang ajaib timun mas harus mengalahkan buto ijo sehingga timun mas dan mbok sрни dapat hidup aman dan tentram.

#### III.4.13 Pendekatan Promosi

Pendekatan promosi yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode AISAS (Attention, search, Interest, Action, share):

- **Attention**  
Media sosial sebagai media utama yang digunakan untuk menarik minat para siswa. Media sosial yang digunakan seperti Instagram dan Youtube.
- **Interest**  
Video *teaser* tentang *board game* 4 kantung ajaib timun mas sebagai media penjelasan yang akan ditampilkan melalui berbagai media sosial.
- **Search**  
Para siswa akan mencari tahu tentang permainan ini melalui media sosial dan dilanjutkan pada tahap pencarian di website dan media sosial.
- **Action**  
Siswa dapat menggunakan dan memainkan permainan boardgame dengan menarik dan juga mendapatkan merchandise yang menarik.
- **Share**  
Akan berbagi pengalaman para siswa yang sudah bermain board game ini ke sesama teman maupun kerabat tentang permainan boardgame interaktif penanaman nilai moral cerita timun mas.



### III.3.5 Perencanaan Biaya Kreatif

Pada perancangan permainan *board game* timun mas ini, tidak bisa ditentukan biaya total dalam perancangannya, sebab setiap waktu akan berubah, versi uji cobanya antara lain sebagai berikut :

Kebutuhan	Keterangan	Harga
Poster A3	Per 10 Lembar	Rp. 50.000,-
Leaflet A4	Per 10 Lembar	Rp. 30.000,-
Board Game	Satuan Produk	Rp.111.000,-
Merchandise	Stasionery	Rp. 100.000,-
Video Teaser	Board Game	Rp.300.000,-
	Total	Rp. 591.000,-

(sumber :pribadi)

